

# KOREAN PATENT ABSTRACTS

**Application No.** 10-2000-0020092

**Date.** April. 17, 1997

**Publication No.** Patent2000-0037293

**Publication Date.** Jul. 5, 2000

**Applicant:**

Yoon Jung-Keun

**Inventor:**

Yoon Jung-Keun

## **Title of Invention**

**LOTTERY-TYPE GIFT TREATMENT SYSTEM AND METHOD USING  
INTERNET**

## **Abstract:**

The present invention relates to a method for providing a gift by holding a lottery at a predetermined Internet site to choose a gift endowed through various transactions, and this method includes the steps of: certificating whether a user is a member or not when the user accesses a lottery site on Internet; outputting gift-related information when the user is a member; outputting a predetermined lottery screen and holding a lottery; outputting a conversation box for inputting personal particulars of the member if the member is determined to win the lottery; and outputting information related to delivery. Accordingly, a gift ticket, which was endowed according to actual results regardless of traditional transaction and electronic commerce, is treated using Internet lottery at a desired time, thereby improving quality of service for consumers.

공개특허특2000-0037293

(19)대한민국특허청(KR)  
(12) 공개특허공보(A)(51) Int. Cl. 6  
G06F 17/60(11) 공개번호 특2000-0037293  
(43) 공개일자 2000년07월05일

(21) 출원번호 10-2000-0020092

(22) 출원일자 2000년04월17일

(71) 출원인 윤정균  
서울특별시 강서구 방화1동 607-149(72) 발명자 윤정균  
서울특별시 강서구 방화1동 607-149

(74) 대리인 이해우

심사청구 : 있음

## (54) 인터넷을 이용한 복권식 경품처리 시스템 및 방법

## 요약

본 발명은 다양한 거래형태를 통하여 부여된 경품권을 소정의 인터넷 사이트에서 추첨하여 경품을 지급하는 방법에 관한 것으로, 이러한 방법은 인터넷을 통하여 추첨시스템에 접속하면 가입된 회원인지 인증하는 단계와, 회원인 경우 경품에 관련된 정보를 출력하는 단계와, 소정의 추첨화면을 출력하고 추첨을 실행하는 단계와, 당첨으로 판단되면 회원신상 내용을 입력하는 대화상자를 출력하는 단계, 및 배송에 관련된 정보를 출력하는 단계를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다. 이에 따라 재래식 거래 또는 전자 상거래를 불문하고 이용실적에 따라 부여받은 경품권을 원하는 시기에 인터넷 추첨을 통하여 처리함으로써 고객 서비스의 질을 향상하는 효과가 있다.

## 대표도

## 도3

## 색인어

인터넷, 경품, 복권, 실적, PC방, 추첨

## 명세서

## 도면의 간단한 설명

도 1 은 본 발명에 따른 시스템의 개략적인 전체 구성을 나타내는 블록 다이어그램.

도 2 는 본 발명에 따른 방법을 적용한 영업형태의 일예를 나타내는 플로우차트.

도 3 은 본 발명에 따른 시스템의 구체적인 작동순서를 나타내는 플로우차트.

도 4 는 도 3의 추첨시스템의 일예를 구체적으로 나타내는 플로우차트.

도 5a 및 도 5b는 각각 추첨시스템의 시작 및 결과를 예시하는 화면 상태도.

\* 도면의 주요 부분에 대한 부호 설명 \*

10, 20, 30: 가맹업자 시스템, 40: 경품제공업자 시스템, B: 시작버튼, I: 이미지화일, N: 번호입력창, S10 ~

S70: 메인스텝, S41 ~ S46: 서브스텝

## 발명의 상세한 설명

### 발명의 목적

#### 발명이 속하는 기술 및 그 분야 종래기술

본 발명은 인터넷을 이용한 복권식 경품처리 시스템 및 방법에 관한 것으로서, 보다 상세하게는 가맹점에서 이용 실적에 따라 부여받은 경품권을 인터넷상에서 추천하여 경품을 지급하는 시스템 및 방법에 관한 것이다.

인터넷은 기업이나 기업의 제품을 광고하는 측면 뿐 아니라 결제를 편리하게 하는 기능을 수행함에 따라 제품의 판매에서 서비스에 이르기까지 필수적인 영업 수단의 하나로 인식되고 있다.

특히 인터넷을 통한 광고는 제품의 특성에 따른 정확한 구매층을 선별하는 것이 가능하여 소정의 유료 콘텐츠를 이용하는 사람에게 광고주가 그 비용을 지불하는 사례도 증가하고 있다. 이에 따라 이용자는 자신이 원하는 콘텐츠를 무료로 제공받고 광고주는 자신이 원하는 특정의 계층에게 광고효과를 높일 수 있어 양자의 이해가 부합된다.

이와 더불어 매장을 방문한 고객에게 이용실적에 따라 경품이나 복권을 제공하기도 한다. 때로는 경품이나 복권이 사행심을 조장하는 부정적인 측면이 부각되기도 하지만 지금도 재래식 거래는 물론 전자 상거래에 있어 흔하게 사용되는 영업전략임을 부정할 수 없다.

#### 발명이 이루고자하는 기술적 과제

이에 따라 본 발명은 상기한 점에 착안하는 것으로서, 재래식 거래 또는 전자 상거래를 불문하고 이용실적에 따라 부여받은 경품권을 원하는 시기에 인터넷 추천을 통하여 처리함으로써 고객 서비스의 질을 향상하는 인터넷을 이용한 복권식 경품처리 시스템 및 방법을 제공하는 것을 그 목적으로 한다.

### 발명의 구성 및 작용

이러한 목적은 본 발명에 의해 달성되며, 본 발명의 일면에 따라, 다양한 거래형태를 통하여 부여된 경품권을 소정의 인터넷 사이트에서 추천하여 경품을 지급하는 시스템은 접속관리서버, 결제서버, 데이터베이스 서버, 클라이언트 등 거래형태에 따른 다양한 장비를 구비하는 가맹업자 시스템, 및 상기 가맹업자 시스템과 인터넷으로 연결되고, 접속관리서버·추첨운영서버 등을 통하여 추천요청을 처리하는 경품제공업자 시스템을 포함하여 이루어진다.

본 발명의 다른 일면에 따라, 다양한 거래형태를 통하여 부여된 경품권을 소정의 인터넷 사이트에서 추천하여 경품을 지급하는 방법은, 인터넷을 통하여 추천시스템에 접속하면 가입된 회원인지 인증하는 스텝, 회원인 경우 경품에 관련된 정보를 출력하는 스텝, 소정의 추천화면을 출력하고 추천을 실행하는 스텝, 당첨으로 판단되면 회원 신상 내용을 입력하는 대화상자를 출력하는 스텝, 및 배송에 관련된 정보를 출력하는 스텝을 포함하여 이루어진다.

이때 상기 추천을 실행하는 스텝은 추천화면의 선택이 입력되면, 번호입력창·이미지화일·시작버튼을 출력하고, 복수의 이미지화일을 일정 시간동안 랜덤으로 변경시키고, 모든 이미지화일이 일치하는지 판단하여, 당첨메시지를 출력하는 스텝 또는 불당첨 메시지를 출력하는 스텝을 거치게 된다.

이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명에 따른 바람직한 실시예를 상세하게 설명한다.

도 1 은 본 발명에 따른 시스템의 개략적인 전체 구성을 나타내는 블록 다이어그램이다.

본 발명은 다양한 거래형태를 통하여 부여된 경품권을 소정의 인터넷 사이트에서 추천하여 경품을 지급하는 시스템에 관련되며, 접속관리서버·결제서버·데이터베이스 서버·클라이언트 등 거래형태에 따른 다양한 장비를 구비하는 가맹업자 시스템(10,20,30)이 인터넷 등을 통하여 경품제공업자 시스템(40)에 연결된다.

도시에는 가맹업자 시스템(10,20,30)을 다시 가맹업자 시스템1(10), 가맹업자 시스템2(20), 가맹업자 시스템3(30)으로 대별하여 예시하였는데 이는 가맹업자 시스템1(10)은 PC방이 될 수 있고, 가맹업자 시스템2(20)는 중소 기업이 될 수 있으며, 가맹업자 시스템3(30)은 통신 가능한 기타 자영업자가 될 수 있다는 것을 말한다. 그러므로 가맹업자에 따라 시스템의 구성이 달라질 수 있다는 것을 의미한다.

상기 경품제공업자 시스템(40)은 상기 가맹업자 시스템(10,20,30)과 통신 네트워크로 연결되고, 접속관리서버·추첨운영서버 등을 통하여 추첨요청을 처리하는 기능을 수행하며, 이러한 경품제공업자 시스템(40)에는 추첨운영서버가 반드시 구비되어야 하며 이외의 조건은 가맹업자 시스템2(20)와 차별이 없을 수도 있다.

그리고, 상기한 가맹업자 시스템(10,20,30) 및 경품제공업자 시스템(40) 사이는 PSTN(공중 전화망) 대신 LAN을 구축하는 것도 가능하다.

도 2 는 본 발명에 따른 방법을 적용한 영업형태의 일예를 나타내는 플로우차트가 도시된다.

우선적으로 본 발명의 시스템이 적용되기 위해서는 경품권제공업자와 가맹업자 사이에 사전 계약이 성립되어야 하는데, 이러한 계약에는 경품권의 가격이나 할당량 등이 포함될 수 있다. 그러나 이용자는 경품권제공업자 또는 가맹업자와 특별한 계약을 할 필요가 없으며, 만일 경품권에 광고를 게재할 수 있다면 광고주가 그 비용의 일부를 부담할 수 있으므로 가맹업자에게 판매하는 금액이 감소된다.

경품권제공업자는 회차순으로 일정분 발행한 경품권을 가맹업자별로 일정량씩 배포하는데 경품권 분배도 실적 우선 원칙을 적용하여 실적이 우수한 가맹업자에게 많은 양이 돌아가도록 하며, 보다 정확한 관리를 위해 인터넷 접속 사이트수, 접속시간 등의 객관적인 자료를 이용할 수도 있다.

다음으로, 특정 회원이 특정의 가맹업자의 서비스를 이용하는 것을 가정하는데, 이때 가맹업자는 인터넷에 가장 근접하여 있고 사용시간도 긴 PC방을 예로 든다. PC방은 각 회원의 이용실적에 따라 경품권 지급함으로써 보다 많은 고객을 확보할 수 있게 되고, 경품권을 받은 회원은 추첨시스템에 접속하여 당첨을 확인하여 당첨된 경우 해당 복권을 경품권제공업자에 배송한다. 그리고, 경품권제공업자는 이를 확인하여 해당 경품을 회원 또는 가맹업자에게 배송한다.

물론 이러한 플로우는 하나의 예시이며 다양한 변형이 가능하다. 예컨대 가맹업자가 먼저 당첨된 회원에게 경품을 지급하고 후 정산하는 것도 가능할 뿐만 아니라 추첨일자를 정할 수도 있지만 수시로 추첨을 시행하는 것도 가능하다.

도 3 은 본 발명에 따른 시스템의 구체적인 작동순서를 나타내는 플로우차트가 도시된다.

다양한 거래형태를 통하여 부여된 경품권을 소정의 인터넷 사이트에서 추첨하여 경품을 지급하는 방법은 우선적으로 첫 단계(S20)인 인터넷 등인 네트워크를 통하여 추첨시스템에 접속하는 것이 필요하다. 이러한 접속은 가맹업자의 영업장소에서 이루어질 수도 있고 회원의 집이나 다른 장소에서 이루어질 수도 있다.

그후, 접속이 성립되면 가입된 회원인지 인증하는 스텝(S20)을 거치게 되는데, 그다지 높은 보안성이나 기밀성을 요하지 않으므로 ID 및 비밀번호를 입력하는 것으로 충분하다. 이때 회원의 ID가 아닌 가맹업자의 ID를 사용할 수도 있다.

만일 S20 단계에서 ID 및 비밀번호가 일치하지 않는 경우 S80 단계로 가서 재시도를 요청하는데, 이 과정이 몇 회 이상 반복되면 안내하는 메시지가 출력되도록 한다.

다음으로, 회원으로 인정되는 경우 경품에 관련된 정보를 출력하는 스텝(S30)을 거치는데, 경품에 관련된 정보에는 경품종류 안내, 추첨일자 안내, 지역별 가맹업자 안내, 과거 당첨자 목록 등이 포함된다. 물론 S20 단계와 S30 단계는 순서가 바뀌어도 무방하다.

그후, 소정의 추첨화면을 출력하고 추첨을 실행하는 스텝(S40)을 거치는데, 회원이 경품권과 관련된 사항을 입력하도록 대화상자를 출력하여 입력을 받고, 경품권제공업자가 구성한 소정의 프로그램에 따라 추첨을 실시하는 단계로서 도 4 를 참조하여 후술한다.

다음으로, 당첨으로 판단되면(S50) 회원신상 내용을 입력하는 대화상자를 출력하는 스텝(S60)을 거친다. 이때 회

원의 신상정보는 배송을 위해 필요한 주소, 이름, 전화번호 등이 포함되는데, 허가받지 않은 사람의 액세스를 허용하지 않는 보안성이 요구되므로 별도의 데이터베이스에 저장된다.

마지막으로, 배송에 관련된 정보를 출력하는 스텝(S70)을 거친다. 이에 따라 회원은 배송되는 경품내용, 배송일자, 배송시간 등을 확인하고 별도로 기록함으로써 대비할 수 있게 되며, 여기에서는 컴퓨터 소프트웨어를 이용하여 배송을 관리하고, 배송직전에 회원에게 별도로 통보하는 서비스도 가능하다.

도 4 는 도 3 의 추천스텝의 일예를 구체적으로 나타내는 플로우차트이고, 도 5a 및 도 5b는 각각 추천스텝의 시작 및 결과를 예시하는 화면 상태도이다.

도 3 에서 추천을 실행하는 스텝(S40)은 추천화면의 선택이 입력되면(S41), 번호 입력창(N)·이미지 화일(I)·시작버튼(B)을 출력하고(S42), 복수의 이미지 화일(I)을 일정 시간동안 랜덤으로 변경시키고(S43), 모든 이미지화일(I)이 일치하는지 판단하여(S45), 당첨메시지를 출력하는 스텝(S45) 또는 불당첨 메시지를 출력하는 스텝(S46)을 거친다.

상기한 S42 단계에서 번호입력창(N)으로 표시되는 부분은 경품번호를 입력하는 프레임이고, 이미지화일(I)로 표시되는 부분은 기설정된 다양한 이미지가 정해진 주기로 빠르게 독립적으로 리플레쉬되는 프레임이고, 시작버튼(B)으로 표시되는 부분은 이용자의 마우스 클릭을 입력하는 프레임이다. 이러한 표시상태는 도 5a 및 도 5b를 통하여 확인할 수 있다.

상기 S43 단계에서 시작버튼(B)이 눌러지면 각각의 이미지화일(I)을 임의의 순서로 변경시키고, 일정 시간의 경과를 카운트하고, 일정 시간 후 또는 사용자가 중지 버튼을 클릭할 때 이미지화일(I)의 변경을 일시에 중지하는 과정을 거친다. 이러한 경품추첨 방식은 프로그램의 변경으로 다양하게 구현하는 것이 가능한데, 두 가지 예를 들면 다음과 같으나 이에 한정되는 것은 아니다.

만일 일정량의 경품권을 발행하고 일정 기일에 동시에 추첨하는 방식을 택하는 경우 발행된 경품번호 중에서 무작위로 당첨번호를 선정하고 이미지화일(I)은 단지 도 5b 처럼 모든 이미지화일(I)을 일치시키도록 출력하는 것이 간편한데 이는 당첨번호에 의한 추첨방식을 의미한다.

또한, 만일 일정한 기간내에 수시로 추첨에 참여하는 방식을 택하는 경우에는 당첨번호를 정하는 것보다 이미지화일(I)을 이용하여 당첨을 결정하고 이에 당첨번호를 매칭시키는 것이 간편한데 이는 이미지화일(I)의 랜덤제어에 의한 추첨방식을 의미하는 것으로 랜덤제어시 확률을 조절하여 당첨자가 갑자기 과다하거나 과소해지는 현상을 방지한다.

다음으로, S44 단계에서 이미지화일(I)이 도 5b 처럼 일치하면 당첨 메시지를 출력하는 스텝(S45)을 거치고, 도 5a 처럼 불일치하면 불당첨 메시지를 출력하는 스텝(S36)을 거치게 된다. 물론 이미지화일(I)이 맞은 개수에 따라 당첨 등위를 결정하고 이러한 사항을 메시지로 출력하는 것도 가능하다.

이때 모니터로 표시되는 이미지화일(I)은 일반적인 화면보다는 광고화면을 사용하는 것이 바람직한데 이는 광고화면을 이용하게 되면 수익이 발생되어 경품권제공업자, 가맹업자는 물론 일반 회원에게 유리할 뿐 아니라 주기적으로 참신하게 업데이트될 수 있기 때문이다.

그리고, 본 발명의 구성에 따라 PC방 업주는 이용시간이 많은 고객에게 많은 경품권을 제공하여 당첨 확률을 높일 수 있고, 회원은 많은 경품권을 받기 위해 특정의 PC방을 집중적으로 방문하여 매출에 기여할 수 있게 된다.

이상에서 가맹업주로서 PC방을 예로 들었으나 대기업, 백화점, 대형상가는 물론 지역내의 공산품 대리점, 생활용품점, 슈퍼 등에서도 경품권을 구매하여 고객에게 제공할 수 있다.

### **발명의 효과**

이상의 구성 및 작용에 따르면 본 발명은 재래식 거래 또는 전자 상거래를 불문하고 이용실적에 따라 부여받은 경품권을 원하는 시기에 인터넷 추첨을 통하여 처리함으로써 고객 서비스의 질을 향상하는 효과가 있다.

본 발명은 기재된 실시예에 한정되는 것은 아니고, 본 발명의 사상 및 범위를 벗어나지 않고 다양하게 수정 및 변형할 수 있음은 이 기술의 분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 자명하다. 따라서 그러한 변형예 또는 수정예들은

본 발명의 특허청구범위에 속한다 해야 할 것이다.

### **(57)청구의 범위**

#### **청구항1**

다양한 거래형태를 통하여 부여된 경품권을 소정의 인터넷 사이트에서 추천하여 경품을 지급하는 시스템에 있어서:

접속관리서버, 결제서버, 데이터베이스 서버, 클라이언트 등 거래형태에 따른 다양한 장비를 구비하는 가맹업자 시스템(10,20,30); 및

상기 가맹업자 시스템(10,20,30)과 인터넷으로 연결되고, 접속관리서버·추첨운영서버 등을 통하여 추천요청을 처리하는 경품제공업자 시스템(40)을 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 인터넷을 이용한 복권식 경품처리 시스템.

#### **청구항2**

다양한 거래형태를 통하여 부여된 경품권을 소정의 인터넷 사이트에서 추천하여 경품을 지급하는 방법에 있어서:  
인터넷을 통하여 추천시스템에 접속하면(S10) 가입된 회원인지 인증하는 스텝(S20);

회원인 경우 회원인 경우 경품에 관련된 정보를 출력하는 스텝(S30);

소정의 추천화면을 출력하고 추천을 실행하는 스텝(S40);

당첨으로 판단되면(S50) 회원신상 내용을 입력하는 대화상자를 출력하는 스텝(S60); 및

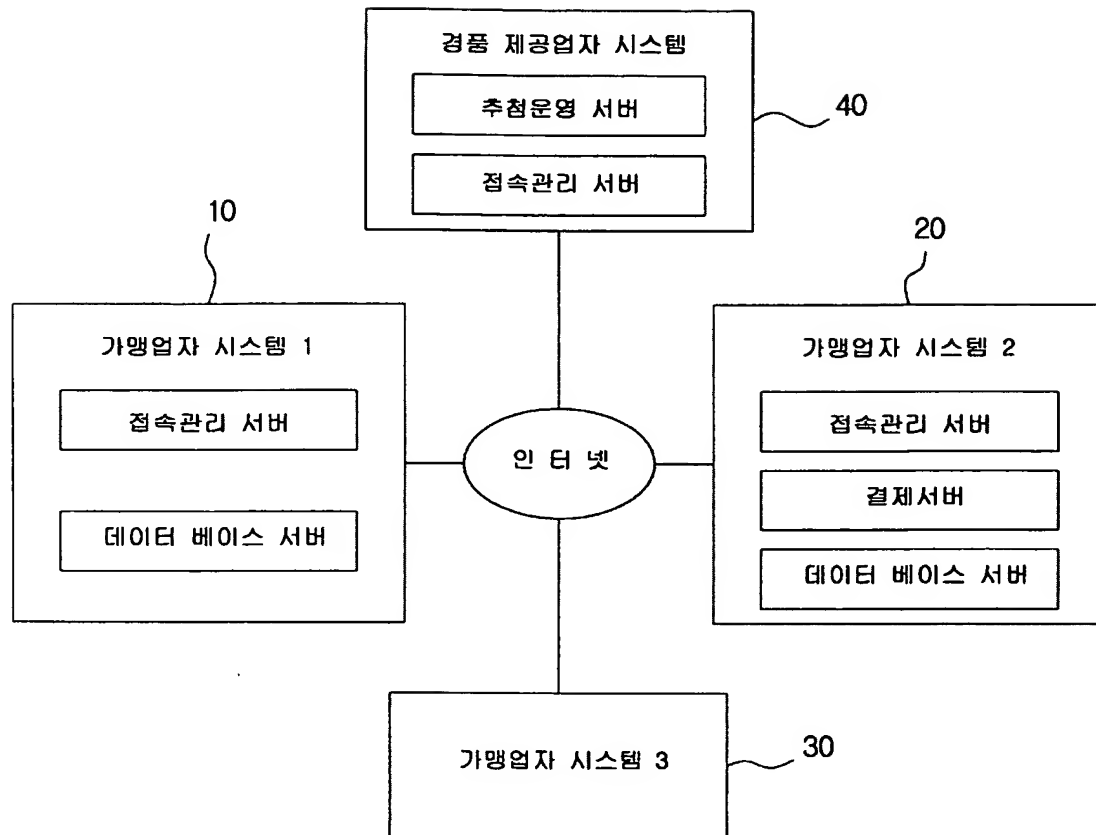
배송에 관련된 정보를 출력하는 스텝(S70)을 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 인터넷을 이용한 복권식 경품처리 방법.

#### **청구항3**

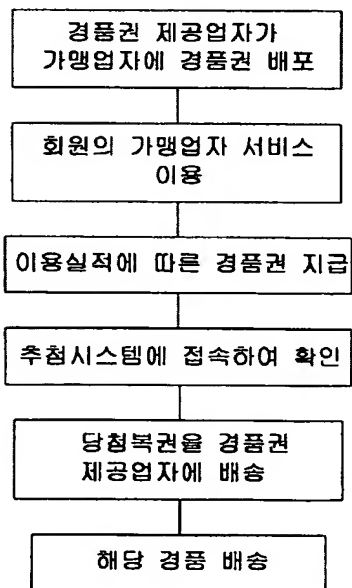
제 2 항에 있어서, 상기 추천을 실행하는 스텝(S40)은 추천화면의 선택이 입력되면(S41), 번호입력창(N)·이미지 화일(I)·시작버튼(B)을 출력하고(S42), 복수의 이미지화일(I)을 일정 시간동안 랜덤으로 변경시키고(S43), 모든 이미지화일(I)이 일치하는지 판단하여(S45), 당첨메시지를 출력하는 스텝(S45) 또는 불당첨 메시지를 출력하는 스텝(S46)을 거치는 것을 특징으로 하는 인터넷을 이용한 복권식 경품처리 방법.

### **도면**

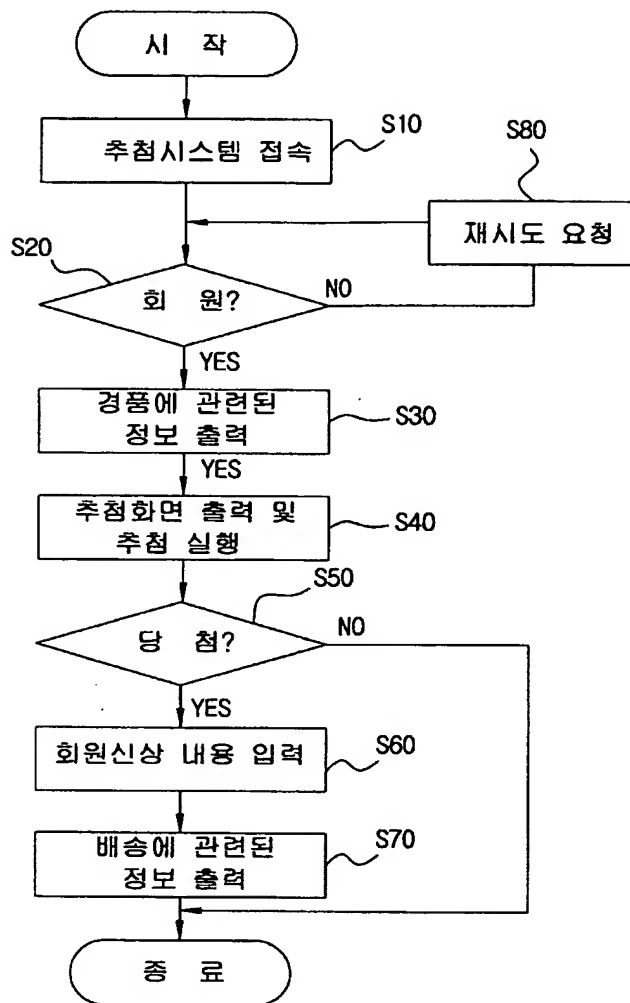
#### **도면1**



도면2

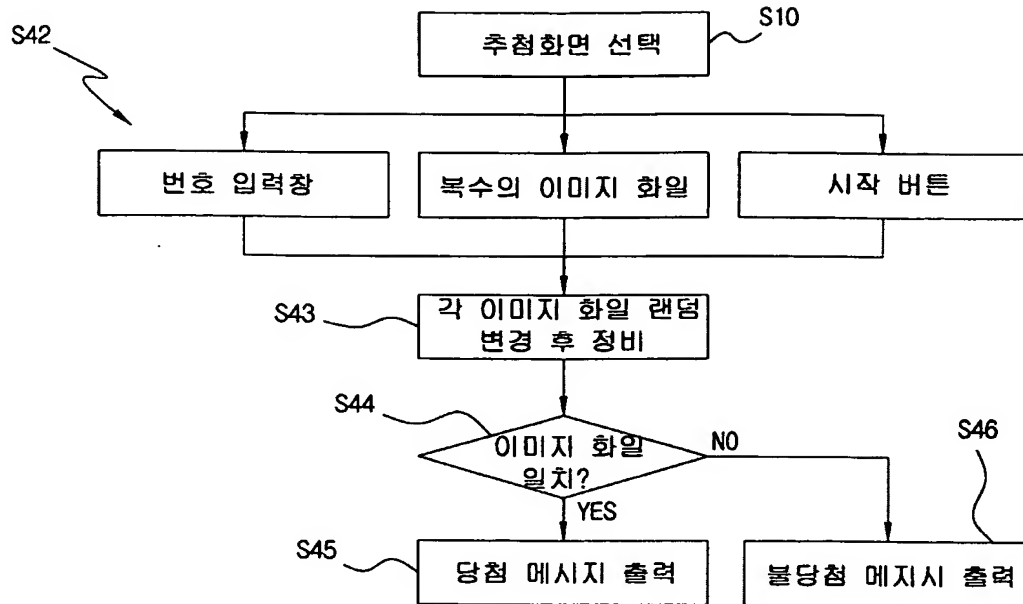


도면3

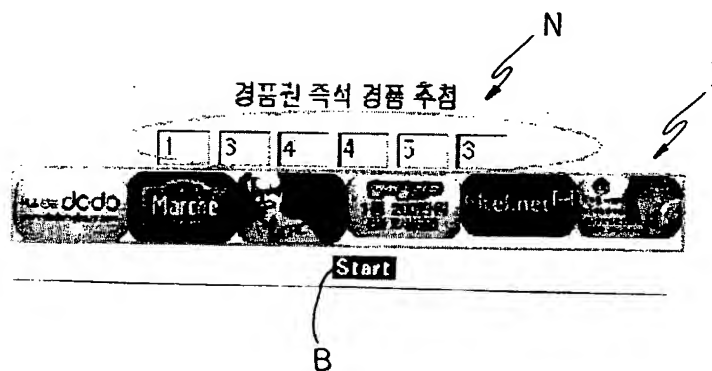


도면4





도면5a



도면5b

